

555277

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2004 年 11 月 11 日 (11.11.2004)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2004/096394 A1

- (51) 国際特許分類⁷: A63F 9/14, 13/00 (72) 発明者; および
(21) 国際出願番号: PCT/JP2004/003052 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 安藤 卓哉
(22) 国際出願日: 2004 年 3 月 10 日 (10.03.2004) (ANDO, Takuya) [JP/JP]; 〒100-6330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP).
(25) 国際出願の言語: 日本語 (74) 代理人: 小栗 昌平, 外(OGURI, Shohei et al.); 〒107-6013 東京都港区赤坂一丁目 12 番 3 2 号 アーク森ビル 13 階 栄光特許事務所 Tokyo (JP).
(26) 国際公開の言語: 日本語
(30) 優先権データ: 特願2003-127490 2003 年 5 月 2 日 (02.05.2003) JP (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG,
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒100-6330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 Tokyo (JP).

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE AND GAME SYSTEM

(54) 発明の名称: 遊技機および遊技システム

男性 A

等級 B	昇格条件 C	降格条件 D	優待遇 E
15	C-0 獲得枚数の積算が500枚を超える毎に昇段。	D-1 なし	E-1 なし
14			
13			
12			
11			
10			
9	1レース1,000枚獲得 C-7	収支が40%以下 D-2	最大ベット+10 E-2
8			
7			
6			
5	収支が50%以上 C-6	収支が払い出し率設定-25%以上 D-3	最大ベット+20 E-3
4	収支が60%以上 C-5		
3	収支が70%以上 C-4		
2	収支が払い出し率設定-15%以上 C-3		
1	収支が払い出し率設定-5%以上 C-2	収支が払い出し率設定以下 D-4	最大ベット+50 E-4
	収支が払い出し率設定+5%以上 C-1		

A...MALE
B...GRADE
C...UPGRADE CONDITION
D...DOWNGRADE CONDITION
E...PRIVILEGE
C-0...UPGRADE EACH TIME 500 TOKENS ARE ACCUMULATED
C-7...1,000 TOKENS ACQUIRED AT ONE RACE
C-6...BALANCE: 50% OR ABOVE
C-5...BALANCE: 60% OR ABOVE
C-4...BALANCE: 70% OR ABOVE
C-3...BALANCE: PAY OUT RATIO SETTING - 15% OR ABOVE
C-2...BALANCE: PAY OUT RATIO SETTING - 5% OR ABOVE
C-1...BALANCE: PAY OUT RATIO SETTING + 5% OR ABOVE
D-1...NONE
D-2...BALANCE: 40% OR BELOW
D-3...BALANCE: PAY OUT RATIO SETTING - 25% OR ABOVE
D-4...BALANCE: BELOW PAY OUT RATIO SETTING
E-1...NONE
E-2...MAXIMUM BET + 10
E-3...MAXIMUM BET + 20
E-4...MAXIMUM BET + 50

(57) Abstract: A game device used in such a way that respective game players in a plurality of stations predict a race game result and bet and according to the race game result, cache dividend is distributed. In the conventional game device, the multiplying power for deciding the cache dividend is the same for all the game players and there is no case that rivalry consciousness is generated among the game players. The present invention provides a game device generating a rivalry consciousness among game players so that challenge will be expanded and curiosity is enhanced. The game device includes means for setting an advantageous condition for a player having a game result satisfying a privilege condition as compared to a player having a game result not satisfying the privilege condition.

[続葉有]

WO 2004/096394 A1



SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ,
VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG,
CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC,

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(57) 要約:

本願は、複数のステーションの各遊技者がレースゲームの結果を予想してBETを行い、レースゲームの結果に応じて配当が支払われる遊技機に関するものである。従来の遊技機は、配当を決定する倍率が全ての遊技者において同一であり、遊技者同士で競争意識が生じることは少ない。本願は、遊技者間で競争意識を感じさせることで、遊技者の挑戦意欲を高揚させ好奇心を掻き立てる遊技機の提供を目的とする。本願は、遊技者の遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技条件を特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるように設定する手段を設ける。

明細書

遊技機および遊技システム

技術分野

本発明は、遊技者の遊技成績が特典条件を満たしている場合、その遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する遊技機および遊技システムに関する。

背景技術

従来、競馬ゲームや競艇ゲームなどの競争を行なう遊技では、遊技者がレースの結果を予想してBETを行ない、個別のレース結果に応じてプレイヤーに配当が支払われている。

また、従来から第1の遊技の予想が適中したとき、その配当数を賭けて第2の競争遊技を行なう遊技機が知られている（例えば、特公平1-57592号公報参照）。この遊技機では、複数列のランプ列がそれぞれ速度を変えて順次点灯し、ゴール地点に最初に到達したランプ列やそれらの着順や組合せなどを当てる、いわゆる競馬や競艇、競輪などを模した遊技が行なわれている。

しかしながら、このような遊技においては遊技者に支払われる配当を決定する倍率（オッズ）は、すべての遊技者において同一であり、遊技の履歴により遊技者間に有利または不利が生ずることはない。このため、他の遊技者との関係は薄く、遊技者同士で競争意識が生ずることは少ない。

一方、上記のような競争を行なう遊技において、遊技者間で競争意識を感じさせる手法があれば、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てる遊技を行なうことができると考えられる。

発明の開示

本発明は、遊技者の遊技における履歴に基づいて、階層を付与することによって、遊技者の好奇心と挑戦意欲を掻き立てる遊技機および遊技システムを提供することを目的とする。

上記の目的を達成するため、本発明によれば、遊技機であって、

複数のステーションであって、プレイヤーが遊技を行う各ステーションが固有の識別子と該プレイヤーから個人情報を受領する受付部とを備えたものと、

前記複数のステーションの各々について、前記個人情報を前記識別子と対応付けて保持する第1記憶手段と、

前記複数のステーションの各々について、前記プレイヤーの第1遊技成績を前記個人情報と対応付けて保持する第2記憶手段と、

前記第2記憶手段に保持された複数の第1遊技成績の中に、第1特典条件を満足する第2遊技成績の存否を判定する判定手段と、

前記第2遊技成績が存在する場合に、該第2遊技成績に対応付けられた個人情報を参照して前記第1特典条件を満足したプレイヤーを特定する第1特定手段と、

前記第1特定手段により参照された個人情報に対応付けられた識別子を参照し、前記第1特定手段により特定されたプレイヤーが遊技を行なうステーションを特定する第2特定手段と、

前記第2特定手段により特定されたステーションにおいて行われる遊技の条件を、前記第1特定手段により特定されたプレイヤーにとってより有利となるように変更し、且つ解除条件が満足されるまで該変更された条件を維持する条件設定手段とを具備して成るものが提供される。

この構成によれば、特典としての遊技条件が遊技者間で異なるため、遊技者同士

で競争する意識が生ずる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

好ましくは、前記第 1 特典条件は、複数の階級の各々について設定される。これにより、さらに遊技者に有利な遊技条件が得られる階級の獲得を目指して遊技を行なおうとするため、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

ここで、より高い階級における前記第 1 特典条件は、満足することがより困難とされていることが好ましい。

この構成によれば、他の遊技者が以前に満足した特典条件よりも達成の難易度が高い基準で特典条件を満たした遊技者に、特定の階級およびその遊技条件を付与する遊技を行なうことができ、遊技者間の競争意識を高めることができる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

好ましくは、前記遊技を実行すべく各プレイヤーにより第 1 の量の遊技価値が入力されると共に、該遊技の結果に応じて第 2 の量の該遊技価値が各プレイヤーに対して出力され、前記第 2 の量の合計の前記第 1 の量の合計に対する割合は、100%以下に収束する。

この構成によれば、100パーセントを超えた払い出しが生じることが無くなる。これにより、本発明に係る遊技機により営業を行なう者には利益が確保される。

ここで前記遊技機は、前記第 1 の量の一部となる第 3 の量の前記遊技価値を蓄積する蓄積手段と、前記蓄積手段に蓄積された遊技価値の全てを、第 2 特典条件を満足したプレイヤーに対応付けられたステーションに出力する特典付与手段とを更に具備して成ることが好ましい。

この構成によれば、例えば第 2 特典条件として特定の賞への入賞を成立させた遊技者に対してジャックポットとしての特典を付与することができる。その結果、競馬等を模した競争遊技では、従来無かった遊技要素を遊技に付与することになり、

遊技者の好奇心を高めることができる。また、蓄積手段における蓄積量が高まるほど、遊技者がジャックポットとしての特典を獲得しようとする意欲を高めることができる。また、ジャックポットとして蓄積された遊技価値を払い出すことで、実際の払い出し率を設定値に調整することができる。

好ましくは、前記遊技は、複数の競争体が競争を行なう競争遊技であり、前記プレイヤーは前記複数の競争体の少なくとも一つに対して前記第 1 の量の遊技価値を賭し、前記プレイヤーは前記遊技の結果および配当に応じて前記第 2 の量の遊技価値を取得し、前記遊技の条件は、少なくとも前記配当を含む。

この構成によれば、競馬や競艇などを模した競争遊技においても遊技者間で遊技について有利または不利を生じさせて遊技者同士の競争意識を高めることができる。また、特定の階級に応じた遊技条件を獲得するという新たな要素を競争遊技に付加することができる。

本発明によれば、マスター機および上記の遊技機が複数ネットワークを介して互いに接続された遊技システムであって、前記マスター機が該複数の遊技機の各々における少なくとも前記個人情報进行管理するものも提供される。

好ましくは、前記複数の遊技機の一つが前記マスター機として機能する。

好ましくは、前記遊技を実行すべく各プレイヤーにより第 1 の量の遊技価値が入力されると共に、該遊技の結果に応じて第 2 の量の該遊技価値が各プレイヤーに対して出力され、前記マスター機は、前記複数の遊技機の各々において前記第 2 の量の合計の前記第 1 の量の合計に対する割合が 100%以下に収束するように該第 2 の量を管理する。

この構成によれば、例えば異なる店舗の遊技機の間でも、上述の作用効果を得ることが出来る。

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

図 2 は、図 1 の遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

図 3 は、図 1 の遊技機において用いられる男性馬券レベルの例を示す図である。

図 4 は、図 1 の遊技機において用いられる女性馬券レベルの例を示す図である。

図 5 は、図 1 の遊技機において用いられるタイトルの例を示す図である。

図 6 ～ 11 は、図 1 の遊技機の動作を示すフローチャートである。

図 12 は、本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

図 13 ～ 18 は、図 12 の遊技機の動作を示すフローチャートである。

発明を実施するための最良の形態

添付の図面を参照し、本発明の好適な実施形態について以下詳述する。

本発明の第 1 実施形態に係る遊技機は、判定の結果、記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を収めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。そして、その設定は解除条件が満たされるまで保持される。

特典条件とは、遊技者の遊技成績によって定まり、それを満たすことで遊技者に有利となる遊技を行なうことができる条件をいう。たとえば、1 回の遊技で配当としてメダル 5000 枚以上獲得すること等の条件である。そして、特典条件は、払い出し率が所定の値を超えない範囲内で設定されている。遊技条件とは、特典条件を満たしたときに遊技機に与えられる遊技を行う上での有利となる条件をいう。たとえば、遊技をする際には、オッズを 6% 上げて行なうことができるという条件である。

図 1 に示すように、本発明の第 1 実施形態に係る遊技機 1 は、3 枚の大型ディスプレイにより構成される画像表示部 2 と、フィールドユニットとしての模型競争部 3 と複数の遊技部 4 とから構成される。フィールドユニットとしての模型競争部 3 は、競走させる複数の競走体の模型と模型フィールドにより構成される。遊技部 4 は、いわゆるステーションであり、各遊技者が遊技のための操作を行なう部分である。各遊技部は、インターフェース 10、メダル投入口 11、メダル払い出し口 12 およびカード差込み口 13 を備えている。カードは、遊技者を識別する個人情報記録のために用いられる。インターフェース 10 は、入賞結果等を表示する機能だけでなく、ベット操作の際には入力端末の機能を果たす。

図 2 に示すように、遊技機 1 は、メイン制御ボックス 20、画像処理ボード 21～23、大型ディスプレイ 24～26、フィールドユニット 27、ステーション制御ボックス 28、液晶ディスプレイ 29、タッチパネル 30 およびメダル排出機構 31 により構成される。液晶ディスプレイ 29 およびタッチパネル 30 は、インターフェース 10 に含まれ、液晶ディスプレイ 29 上にタッチパネル 30 が設置されている。メイン制御ボックス 20 は、画像処理ボード 21～23、フィールドユニット 27 およびステーション制御ボックス 28 と接続されており、画像処理、フィールドでの競争体の動作、ステーションの動作を制御する機能を有している。

画像処理ボード 21～23 は、大型ディスプレイ 24～26 による表示動作を制御する機能を有している。また、ステーション制御ボックス 28 は、液晶ディスプレイ 29、タッチパネル 30、メダル排出機構 31、カード R/W 32 の動作を制御する機能を有している。記憶されている遊技履歴と、遊技者とを結びつけるための遊技者識別手段として、磁気カードが用いられる。カード R/W 32 は、カードが有する遊技者の個人情報を読み込み、個人情報入力部として動作する。磁気カードには、個人を識別するための個人情報が書き込まれており、遊技者は自分の磁気カードをカード読み書き装置に挿入することで本体メイン制御ボ

ックス２０に記録されている遊技履歴を呼び出して、それまでの遊技の続きを楽しむことができる。遊技を一旦終了する場合は、ステーション４のカード取り出しボタンを押すことで、その時点の遊技履歴を本体のメイン制御ボックス２０に保存しておくことができる。

なお、第１実施形態では、カードを使用することとしているが、遊技者を特定できるものであれば、カードに限られず、パスワード等を用いることもできる。

遊技者は、タッチパネル３０を通じて、予想データを入力し、入力されたデータは、メイン制御ボックス２０に記録される。すなわち、タッチパネル３０およびメイン制御ボックスが予想データ入力部としての機能を果たすことになる。メイン制御ボックス２０は、競走結果のデータと入力された予想データとに基づいて入賞判定を行なう入賞判定部としても、機能する。

メイン制御ボックス２０は、各ステーション制御ボックス２８との間でレースの結果データの送信および払い出しデータの受信を行なう機能を有している。また、メイン制御ボックス２０は、多数の遊技者各人の過去の遊技履歴（遊技回数、積算の総ベット枚数、積算の総払い出し枚数等）を記憶する機能を有する。ステーション制御ボックスは、入賞を判定する機能を有する。払い出し操作が行なわれた場合には、メダル排出機構３１によりメダル払い出し口からメダルが払い出される。

第１実施形態の遊技機は、遊技者の遊技履歴を基に判定を行い、馬券ゲームにおける遊技者の上手、下手のレベルを認定する。

遊技者の個人情報は遊技機に設定された識別情報と対応付けて個人情報記録部としてのメイン制御ボックス２０に記録される。このように、遊技部にユニークな識別情報と個人情報が対応付けて記録されるため、どの遊技者がどの遊技機にいるのかを特定することができる。これにより、遊技者が遊技部を移動した場合でも、新たな遊技部で、あらためて個人情報が入力されるので、その遊技者に対

応した処理を行なうことができる。このようにして、遊技部自体と遊技者自身に識別情報が設定され、これらが遊技機に認識されているため、有利な条件で遊技を行なうことができるだけの成績を収めた遊技者がいるかどうかを判断し、いる場合には、どの遊技部にいるのかを特定することができる。

また、メイン制御ボックス 20 は、個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部としても、動作する。これにより、どの遊技者の遊技について特典条件が満たされたかが特定される。

また、メイン制御ボックス 20 は、成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する判定部、および判定部の判定結果に基づいて遊技部に遊技条件を設定する条件設定部としても動作する。

第 1 実施形態の遊技機では、遊技に参加する遊技者が競馬を模したレースの結果を予想し、単勝、連勝複式、連勝単式の各馬券にベット（投票）し、その馬券が当たった場合は、所定のオッズ（倍率）に従ってクレジットの払い戻しが行われる。

遊技者は自分の持っているクレジットがあれば、複数の馬券に同時にベットを行なうことができるが、一つの馬券に掛けられる最大のベット枚数は原則として 50 枚までと定められている。

本発明では、特典条件に対応して、階級が設定されている。そして、その階級に対して遊技条件が設定されている。図 3 から図 5 は階層の例を示す図である。図 3 および図 4 に示すように、第 1 実施形態では、遊技者の性別に応じ、それぞれ等級に分けられた階層が規定されている。このように、それぞれの遊技者に対応して専属的に決まる階級を馬券レベルと呼ぶこととする。馬券レベルは後述するタイトルのように遊技者間を移転することはない。通常、女性は競馬等の遊技に馴染みのない場合が多いが、第 1 実施形態では、性別に応じて属することのできる馬券レベルを分けている。これにより、女性であっても遊技に参加し易くなる。男性か

女性かの識別は初期設定の際に入力された情報をカードの個人情報に対応させてメイン制御ボックス20に記録しておく。また、等級を分けることにより、さらに遊技者に有利な遊技条件が得られる階層の獲得を目指して遊技を行なおうとするため、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。昇級および降級は一級ずつであり、飛び級はないこととしている。

図中の昇級条件および降級条件が特典条件に、優待遇が遊技条件に対応する。図3に示すように、遊技者が男性の場合、初期設定される等級は15である。等級15から等級8までは昇級条件として獲得メダル枚数の積算が500枚を超えるごとに昇級させるという条件を設定している。等級7に昇級するためには、1レースで1000枚以上のメダルを獲得する必要がある。等級7までは、降級条件および優待遇は規定されていない。

等級6から等級4までの昇級条件は、それぞれ収支が50%以上、60%以上、70%以上であることとしている。ここで、収支とは、その遊技者の積算ベット枚数に対する積算払い出し枚数の割合で、単位を%としたものをいう。例えば、単発的なゲーム参加時点、すなわち、新規カード挿入による新規データの作成時点からの積算ベット枚数に対する積算払い出し枚数の割合などが該当する。また、その遊技者の過去から現在に至るまでの積算ベット枚数に対する積算払い出し枚数の割合であっても良い。降級条件は、収支が40%以下であることとしており、その場合には等級が一つ下に格下げされる。また、等級6から等級4までは優待遇として、最大ベットがそれまでの50枚から10枚加えられ、60枚とされる。一般に当たる可能性の高い馬券はオッズが低く、馬券としての魅力も乏しいが、最大ベット数が多ければそれだけ払い戻しも多くなるので、そのような馬券に対する魅力も増大することになる。

これにより、優待遇としての遊技条件が遊技者間で異なるため、遊技者同士で競争する意識が生ずる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き

立てることができる。

等級3への昇級条件は、収支が、払い出し率の設定値から15%を引いた数値以上であり、九段の昇級条件は、収支が、払い出し率の設定値から5%を引いた数値以上であることとしている。払い出し率は店舗により異なるが、通常90%前後に設定される。等級3および等級2からの降級条件は、収支が、払い出し率の設定値から25%を引いた数値以下であることとしており、その場合には等級が一つ下に格下げされる。また、等級3および等級2の優待遇として、最大ベットが50枚から20枚加えられ70枚とされる。等級1への昇級条件は、収支が、払い出し率の設定値に5%を加えた数値以上であることとしている。等級1からの降級条件は、収支が、払い出し率の設定値以下であることとしており、その場合には等級が2になる。また、等級1の優待遇として、最大ベットが50枚から50枚加えられ100枚とされる。

また、図4に示すように、女性についても同様に女流等級9から女流等級1までの等級について馬券レベルが規定されている。男性の場合に比べて、昇級および降級条件を緩和し、その代わり優待遇を小さく設定している。これにより、女性も気軽に遊技に参加することができる。

また、図5に示すように第1実施形態に係る遊技機には、上記の馬券レベルの他に、通常よりも有利な条件で遊技を行なうことのできる、5個のタイトルが用意されている。

これらのタイトルは1台の遊技機に各1個だけ用意されており、それぞれの獲得条件を満たした遊技者に与えられる。タイトルを与えられた遊技者は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、または獲得後一週間を経過するまでの間、そのタイトルに応じた有利な条件で遊技を行なうことができる。

これにより、競馬を模した競争遊技においても遊技者間で遊技について有利または不利を生じさせることができ、遊技者同士の競争意識を高めることができる。

。また、特定の階層に応じた遊技条件を獲得するという新たな要素を遊技に付加することができる。

図5に示すように、ここでは獲得条件および挑戦資格が、特典条件に対応する。解除条件としては、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。優待遇が遊技条件に対応するのは、上記の馬券レベルの場合と同様である。獲得から一週間で、タイトルを失うこととしているため、タイトルは一人の遊技者に長期間独占されることがなくなり、遊技者のタイトルへの獲得意欲を高めることができる。

竜王のタイトルの獲得条件は、1レースでメダルを5000枚以上獲得することであり、挑戦資格は馬券レベルを持つ全ての遊技者に与えられる。すでに、竜王を有する遊技者がいる場合には、その遊技者が竜王を獲得した際の獲得枚数を超えることが新たに条件として付加される。

これにより、他の遊技者が以前に記録した成績より高い基準で特典条件を満たした遊技者に、特定の階層およびその遊技条件を付与する遊技を行なうことができ、遊技者間の競争意識を高めることができる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

竜王についての解除条件は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。竜王の優待遇としては、オッズが通常のオッズに6%を加えたものとされる。オッズの上乗せにより、同じ馬券にベットした場合でも、他の遊技者よりも多い払い出しを受けることができる。竜王のタイトルを保持する遊技者の場合、100枚の払い出しにつき、更に6枚多く他のプレイヤーよりも受け取ることができる。

青竜は、男性のみが獲得できるタイトルである。青竜の獲得条件は、1レースでメダルを3000枚以上獲得することであり、挑戦資格は馬券レベルが男性の等級7以上であることとしている。すでに、青竜を有する遊技者がいる場合には、

その遊技者が青竜を獲得した際の獲得枚数を超えることが新たに条件として付加される。また、同一遊技者が同一レースで2個以上のタイトルを獲得することを防ぐため、新たに竜王のタイトルを獲得した遊技者は、そのレースで青竜のタイトルを獲得できないこととしている。

青竜の解除条件は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。青竜の優待遇としては、最大ベットがさらに50枚加えられたものとしている。

赤竜は、女性のみが獲得できるタイトルであり、男性の場合の青竜に対応するものである。青竜とは異なり、赤竜の獲得条件は、1レースでメダルを2000枚以上獲得することであり、挑戦資格は馬券レベルが女流等級7以上であることとしている。

赤竜の解除条件は、青竜の条件と同様である。赤竜の優待遇としては、最大ベットがさらに20枚加えられたものとしている。

黒竜は、男性のみが獲得できるタイトルである。黒竜の獲得条件は、5レース連続でメダルを50枚以上の的中させることであり、挑戦資格は馬券レベルが男性の等級7以上であることとされている。50枚以上の的中とは、1レースについて配当のメダル枚数から総ベット枚数を引いた枚数が50枚以上であることをいう。すでに、黒竜を有する遊技者がいる場合には、連続した50枚以上の的中回数についてその遊技者の最高連続的中回数を超えることが新たに条件として付加される。また、同一遊技者が同一レースで2以上のタイトルを獲得することを防ぐため、新たに竜王または青竜のタイトルを獲得した遊技者は、そのレースで黒竜のタイトルを獲得できないこととしている。

黒竜の解除条件は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。

黒竜の優待遇としては、オッズが通常のオッズに4%を加えたものとする。ま

た、竜王と黒竜を同時に保持している遊技者の場合、竜王の6%と黒竜の4%で、合計10%が通常のオッズに加えられることになる。

白竜は、女性のみが獲得できるタイトルであり、男性の場合の黒竜に対応するものである。黒竜とは異なり、白竜の獲得条件は、3レース連続でメダルを30枚以上の中させることであり、挑戦資格は馬券レベルが女流等級7以上であるとされている。

赤竜の解除条件は、黒竜の条件と同様である。白竜の優待遇としては、オッズが通常のオッズに2%を加えたものとする。また、竜王と白竜を同時に保持している遊技者の場合、竜王の6%と白竜の2%で、合計8%が通常のオッズに加えられることになる。

第1実施形態の遊技機では、これら遊技について保持者に有利になるタイトルを、遊技者間で奪い合わせることで、他の遊技者との競争という新しい面白さを提供することができる。

このように、第1実施形態では、優待遇としてオッズの上乗せ等を規定しているが、特定のタイトルを有する遊技者は従来の複式の賭け方を超えて、1～3着までに指定する馬が入った場合に勝ちとするような賭け方ができることとしてもよい。その他遊技者に有利となるような種々の優待遇を規定することができる。

この第1実施形態の遊技機を含むメダル遊技機では、通常、払い出し率が設定されている。メダル遊技機ではこの払い出し率の収束が、ゲーム施設の運営上強く求められている。上記タイトルによる優待遇としてオッズの上乗せを無制限に行った場合は、この払い出し率が設定値に収束しなくなるため、メダル遊技機としては失格してしまう。

そこでオッズの上乗せ値は、正しく払い出し率が収束する限度内で設定する必要がある。第1実施形態の遊技機では、オッズを次の式で算出している。

$$[\text{オッズ (倍)}] = 1 \div [\text{馬券の当たる確率 (\%)}] \times [\text{払い出し率 (\%)}]$$

例えば払い出し率が90%に設定されていた場合で、当たる確率が7%の馬券のオッズは、

$$1 \div 7 (\%) \times 90 (\%) = 12.8571 \dots (\text{倍}) \text{ となる。}$$

しかし、第1実施形態の遊技機では馬券のオッズは小数点以下第1位までしか使用せず、第2位以下(0.0571...)は切捨てているため、最終的な払い出し率は設定値よりもやや下回って収束する。この設定値より下回る値は、およそ1%であることがシミュレーションの結果判明している。つまり平均して12台全てのステーションで1%オッズの上乗せがあれば、払い出し率は設定値に等しく収束することになる。

ここで、仮に12台中1台のみ12%(=1%×12台分)の上乗せを行っても、払い出し率が設定値に収束するのは同じである。したがって、タイトルによる優待遇としてのオッズ上乗せの設定値は、合計で12%になるように振り分けるのが妥当である。そこで、第1実施形態では、竜王6%、黒竜4%、白竜2%で設定している。

これにより、限度を超えた払い出しが生じることが無くなり、本発明に係る遊技機により営業を行なう者には、利益が確保される。また、従来ならオッズの端数の切捨てによって生じる実際の払い出し率のずれはイベント日を設ける等して調整されていたが、本発明に係る遊技機では遊技条件を調整することにより、ずれを修正して設定された払い出し率を達成することができる。

従来は、オッズの切り捨て分は若干ゲームセンター側の利益に反映される傾向にあったため、これを調整するためイベント日を設けるなどして、遊技者に利益を還元することで本来設定されている払い出し率に戻すようなことが行なわれていた。従来のように調整日を設ける方法であると、当然、そのための特別イベントの創出や、その日までの払い出し率の集計、その分配の仕方についてイベントの都度の工夫を要求され、ゲームセンター関係者の頭を悩ます問題でもあった。

しかし、本発明の技術によれば、タイトルの優待遇の設定により、設定された払い出し率を超えることなく、その値に払い出し率を収束するようにオッズの上乗せ分を振り分けている。これにより、上記のような調整日を設けずとも定常営業でこれが可能となる。当然、特典資格のない遊技者への配当に影響を与えることもない。

次に、以上のように構成された第1実施形態に係る遊技機の動作について図6から図11のフローチャートを用いて説明する。

図6に示すように、遊技機の電源が投入されると、まずシステムの初期化および遊技の初期化を行なう（ステップS1、S2）。移動または更新されることなく獲得から一週間が経過したタイトルについては空位にする（ステップS3）。

次に、メイン制御ボックス20において、オッズを作成し（ステップS4）、作成したオッズを全ステーションに送信する（ステップS5）。ステーション4に送信されたオッズは、液晶ディスプレイ29上に表示される。

次に、ベット時間がスタートする（ステップS6）。ベット時間が終了したか否かを判定し（ステップS7）、ベット時間が終了していなければ、遊技者はタッチパネルを通じてベットを行なうことができる。ベットの内容は予想データとして、ステーション制御ボックス28に記録される。ベット時間が終了した場合には、ベット時間終了を全ステーションに通知する（ステップS8）。

次に、模型競争部3のフィールド上で競走体の模型によるレースを行なう（ステップS9）。同時に、大型ディスプレイ2にもレースを表示する。レースが終了すると、レース結果を全ステーションに送信する（ステップS10）。各ステーションのステーション制御ボックス28は、競走結果のデータと予想データから入賞を判定し、入賞が成立している場合には、払い出しを行なう。メイン制御ボックス20では、全ステーションの払い出し結果を受信する（ステップS11）。

次に、図7に示す竜王タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、メダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップS12）、その遊技者が竜王タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS13）。竜王タイトルを持っている場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。竜王タイトルを持っていない場合には、竜王タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS15）。竜王タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の竜王タイトル保持者の竜王獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップS14）。多くない場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の竜王タイトル保持者から竜王タイトルを剥奪し（ステップS16）、選出された遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップS18）。

一方、竜王タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が5000枚以上であるか否かを判定する（ステップS17）。5000枚未満である場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。5000枚以上である場合には、その遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップS18）。

次に、図8に示す青竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、馬券レベルが等級7以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップS19）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップS20）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが等級7以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップS21）。次に、選出された遊技者が青竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS22）。青竜タイトルを持っている場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。青竜タイトルを持っていない場合には、青竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS23）。青竜タイトルが空位で

ない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の青竜タイトル保持者の青竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップS24）。多くない場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の青竜タイトル保持者から青竜タイトルを剥奪し（ステップS25）、選出された遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップS27）。

一方、青竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が3000枚以上であるか否かを判定する（ステップS26）。3000枚未満である場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。3000枚以上である場合には、その遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップS27）。

次に、図9に示す赤竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、馬券レベルが女流等級7以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップS28）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップS29）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが女流等級7以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップS30）。次に、選出された遊技者が赤竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS31）。赤竜タイトルを持っている場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。赤竜タイトルを持っていない場合には、赤竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS32）。赤竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の赤竜タイトル保持者の赤竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップS33）。多くない場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の赤竜タイトル保持者から赤竜タイトルを剥奪し（ステップS34）、選出された遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップS36）。

一方、赤竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が2000枚以上であるか否かを判定する（ステップS35）。2000枚未満である場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。2000枚以上である場合には、その遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップS36）。

次に、図10に示す黒竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、馬券レベルが等級7以上で連続する50枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップS37）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または青竜を獲得しているか否かを判定する（ステップS38）。今回竜王または青竜を獲得している場合には、馬券レベルが等級7以上で、次に連続する50枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップS39）。次に、選出された遊技者が黒竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS40）。黒竜タイトルを持っている場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。黒竜タイトルを持っていない場合には、黒竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS41）。黒竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する50枚以上の的中回数が、現在の黒竜タイトル保持者が記録した50枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップS42）。多くない場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の黒竜タイトル保持者から黒竜タイトルを剥奪し（ステップS43）、選出された遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップS45）。

一方、黒竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者の連続する50枚以上の的中回数が5回以上であるか否かを判定する（ステップS44）。5回未満である場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。5回以上である場合には、その遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップS45）。

次に、図11に示す白竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボック

ス 20 において、馬券レベルが女流等級 7 以上で連続する 30 枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップ S 46）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または赤竜を獲得しているか否かを判定する（ステップ S 47）。今回竜王または赤竜を獲得している場合には、馬券レベルが女流等級 7 以上で、次に連続する 30 枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップ S 48）。次に、選出された遊技者が白竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップ S 49）。白竜タイトルを持っている場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。白竜タイトルを持っていない場合には、白竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップ S 50）。白竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する 30 枚以上の的中回数が、現在の白竜タイトル保持者が記録した 30 枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップ S 51）。多くない場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の白竜タイトル保持者から白竜タイトルを剥奪し（ステップ S 52）、選出された遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップ S 54）。

一方、白竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する 30 枚以上の的中回数が 3 回以上であるか否かを判定する（ステップ S 53）。3 回未満である場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。3 回以上である場合には、その遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップ S 54）。

タイトル移動処理終了後、タイトルの移動結果を全ステーションに送信する（ステップ S 55）。一方、各ステーションにおいて、図 3 および図 4 に基づいた基準で遊技者の馬券レベルの昇格または降格の処理を行なう（ステップ S 56）。そして、処理はステップ S 3 に戻る。

また、第 1 実施形態では、遊技条件として最大ベットの上限を上げること、またはオッズが規定値分加算されることが説明されているが、特定の条件を満たしている遊技者に対して（たとえば、竜王保持者）、いわゆるジャックポットチャ

ンスを与えることとしてもよい。すなわち、クレジットの数値データの一定割合をメイン制御ボックス 20 に蓄積し、特定のレベルまたはタイトルを保持する遊技者が遊技するステーション 4 で、ジャックポットの入賞があったときには、蓄積されたクレジットの数値データの全部をそのステーション 4 に出力することもできる。

これにより、競馬等を模した競争遊技では、従来無かった遊技要素を遊技に付与することになり、遊技者の好奇心を高めることができる。また、蓄積量が高まるほど、遊技者がその階層を獲得しようとする意欲を高めることができる。また、ジャックポットとして蓄積されたクレジットを払い出すことで、実際の払い出し率を設定値に調整することができる。

第 1 実施形態では、単一の遊技機を説明しているが、本発明の第 2 実施形態として、図 1 2 に示すように複数の遊技機をネットワーク 3 3 により接続し、遊技システムを構築してもよい。各遊技機の構成は、第 1 実施形態と同様である。各遊技機で行なわれる遊技を統制するために、1 つの遊技機をマスター機とし、他の遊技機をスレイブ機とする。遊技者の個人情報に対応した情報の管理はマスター機のメイン制御ボックスが集中して行なう。また、馬券レベルおよびタイトルについての判断基準等は第 1 実施形態と同様である。

次に、以上のように構成された第 2 実施形態に係る遊技機の動作について図 1 3 から図 1 8 のフローチャートを用いて説明する。

図 1 3 に示すように、遊技システムの電源が投入されると、まず、それぞれの遊技機のシステムの初期化および遊技の初期化を行なう（ステップ T 1、T 2）。移動または更新されることなく獲得から一週間が経過したタイトルについては空位にする（ステップ T 3）。

次に、各遊技機のメイン制御ボックス 20 において、オッズを作成し（ステップ T 4）、作成したオッズをその遊技機の全ステーションに送信する（ステップ

T 5)。ステーション4に送信されたオッズは、液晶ディスプレイ29上に表示される。

次に、ベット時間がスタートする（ステップT 6）。マスター機のメイン制御ボックス20は、ベット時間が終了したか否かを判定し（ステップT 7）、ベット時間が終了していなければ、各遊技機のステーションにおいて遊技者はタッチパネルを通じてベットを行なうことができる。ベットの内容は予想データとして、ステーション制御ボックス28に記録される。ベット時間が終了した場合には、マスター機は、各遊技機のメイン制御ボックス20を通じてベット時間終了を全ステーションに通知する（ステップT 8）。

次に、各遊技機の模型競争部3のフィールド上で競走体の模型によるレースを行なう（ステップT 9）。各遊技機で行なわれるレースは同じものであり、マスター機のメイン制御ボックス20により制御される。同時に、各遊技機の大型ディスプレイ2にもレースを表示する。レースが終了すると、レース結果を全ステーションに送信する（ステップT 10）。各ステーションのステーション制御ボックス28は、競走結果のデータと予想データから入賞を判定し、入賞が成立している場合には、払い出しを行なう。メイン制御ボックス20では、全ステーションの払い出し結果を受信し、さらにマスター機のメイン制御ボックス20が全体の結果を受信する（ステップT 11）。

次に、マスター機のメイン制御ボックス20は、各ステーションの払い出し枚数に $[90 \div (\text{そのステーションの属する遊技機の払い出し率の設定値})]$ を掛けて、（ステップT 12）、それをメダル1枚あたりのクレジット数で割り（ステップT 13）、それを払い出し枚数として処理する。

これにより、払い出し率の違う遊技機を2台以上ネットワークで接続して、それら複数の遊技機の間でタイトルを共有した場合でも、各遊技機の設定の相違に関わらず、遊技者の間での公平なタイトルの争奪が可能になる。また、上記複数

の遊技機の間で、上記共有したタイトルを自由に移動させたとしても、各タイトル保持から生じるオッズの上昇によるメダル払い出しの増加分は、実際の払い出し率が設定値より１％低下していることから生じる遊技機毎に蓄積されたメダルで補うようにしているので、ネットワークで接続された遊技機間でのメダル価値の移動は存在せず、その内の１台の遊技機だけ見れば収支は閉じているため、それぞれの遊技機の払い出し率は設定値通りに収束することを意味する。すなわち、上記の処理により、この遊技機の収支（メダル投入枚数とメダル払い出し枚数）は１台の遊技機の中で、完全に閉じることになる。一方、遊技機間において遊技者に有利または不利の格差が生じることもない。

次に、図１４に示す竜王タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス２０において、メダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップＴ１４）、その遊技者が竜王タイトルを持っているか否かを判定する（ステップＴ１５）。竜王タイトルを持っている場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。竜王タイトルを持っていない場合には、竜王タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップＴ１６）。竜王タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の竜王タイトル保持者の竜王獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップＴ１７）。多くない場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の竜王タイトル保持者から竜王タイトルを剥奪し（ステップＴ１８）、選出された遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップＴ２０）。

一方、竜王タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が５０００枚以上であるか否かを判定する（ステップＴ１９）。５０００枚未満である場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。５０００枚以上である場合には、その遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップＴ２０）。

次に、図１５に示す青竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス２０において、馬券レベルが等級７以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップＴ２１）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップＴ２２）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが等級７以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップＴ２３）。次に、選出された遊技者が青竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップＴ２４）。青竜タイトルを持っている場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。青竜タイトルを持っていない場合には、青竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップＴ２５）。青竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の青竜タイトル保持者の青竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップＴ２６）。多くない場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の青竜タイトル保持者から青竜タイトルを剥奪し（ステップＴ２７）、選出された遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップＴ２９）。

一方、青竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が３０００枚以上であるか否かを判定する（ステップＴ２８）。３０００枚未満である場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。３０００枚以上である場合には、その遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップＴ２９）。

次に、図１６に示す赤竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス２０において、馬券レベルが女流等級７以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップＴ３０）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップＴ３１）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが女流等級７以上で、次にメダルの払い出し枚

数が多い遊技者を選出する（ステップT32）。次に、選出された遊技者が赤竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT33）。赤竜タイトルを持っている場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。赤竜タイトルを持っていない場合には、赤竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT34）。赤竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の赤竜タイトル保持者の赤竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップT35）。多くない場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の赤竜タイトル保持者から赤竜タイトルを剥奪し（ステップT36）、選出された遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップT38）。

一方、赤竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が2000枚以上であるか否かを判定する（ステップT37）。2000枚未満である場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。2000枚以上である場合には、その遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップT38）。

次に、図17に示す黒竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、馬券レベルが等級7以上で連続する50枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップT39）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または青竜を獲得しているか否かを判定する（ステップT40）。今回竜王または青竜を獲得している場合には、馬券レベルが等級7以上で、次に連続する50枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップT41）。次に、選出された遊技者が黒竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT42）。黒竜タイトルを持っている場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。黒竜タイトルを持っていない場合には、黒竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT43）。黒竜タイトルが空位でない場合には、今回のレ

レース結果によるその遊技者の連続する50枚以上の的中回数が、現在の黒竜タイトル保持者が記録した50枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップT44）。多くない場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の黒竜タイトル保持者から黒竜タイトルを剥奪し（ステップT45）、選出された遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップT47）。

一方、黒竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者の連続する50枚以上の的中回数が5回以上であるか否かを判定する（ステップT46）。5回未満である場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。5回以上である場合には、その遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップT47）。

次に、図18に示す白竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、馬券レベルが女流等級7以上で連続する30枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップT48）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または赤竜を獲得しているか否かを判定する（ステップT49）。今回竜王または赤竜を獲得している場合には、馬券レベルが女流等級7以上で、次に連続する30枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップT50）。次に、選出された遊技者が白竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT51）。白竜タイトルを持っている場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。白竜タイトルを持っていない場合には、白竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT52）。白竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する30枚以上の的中回数が、現在の白竜タイトル保持者が記録した30枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップT53）。多くない場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の白竜タイトル保持者から白竜タイトルを剥奪し（ステップT54）、選出された遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップT56）。

一方、白竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する30枚以上の的中回数が3回以上であるか否かを判定する（ステップT55）。3回未満である場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。3回以上である場合には、その遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップT56）。

タイトル移動処理終了後、マスター機はタイトルの移動結果を各スレイブ機に送信し、各遊技機はその移動結果を全ステーションに送信する（ステップT57）。一方、各ステーションにおいて、遊技者の馬券レベルの昇格または降格の処理を行なう（ステップT58）。そして、処理はステップT3に戻る。

このようにして、複数の遊技機でタイトルを共有することで、1台で遊んでいる遊技機だけでなく、他の遊技機で遊んでいる遊技者とも競い合えるという、新しい面白さを提供することができる。

すなわち、異なる店舗の遊技機の間でも、特典条件を遊技毎に更新することができ、例えば、特定のタイトルをそのネットワークの中で移動しうるように設定することができる。その結果、より多くの遊技者が競争することができるシステムを構築することができるため、さらに遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

また、第2実施形態では、遊技条件として最大ベットの上限を上げること、またはオッズが規定値分加算されることが説明されているが、特定の条件を満たしている遊技者に対して、いわゆるジャックポットチャンスを与えることとしてもよい。すなわち、クレジットの数値データの一定割合をマスター機のメイン制御ボックス20に蓄積し、特定のレベルまたはタイトルを保持する遊技者が遊技するステーション4で、ジャックポットの入賞があったときには、蓄積されたクレジットの数値データの全部をそのステーション4に出力することもできる。

これにより、競馬等を模した競争遊技では、従来無かった遊技要素を遊技に付与することになり、遊技者の好奇心を高めることができる。また、蓄積量が高ま

るほど、遊技者がその階層を獲得しようとする意欲を高めることができる。また、ジャックポットとして蓄積されたクレジットを払い出すことで、実際の払い出し率を設定値に調整することができる。

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、この制御プログラムは、プレイヤーが遊技を行う複数のステーションの各々に固有の識別子を設定する処理と、該プレイヤーから個人情報を受領する処理と、前記複数のステーションの各々について、前記個人情報を前記識別子と対応付けて保持する処理と、前記複数のステーションの各々について、前記プレイヤーの第1遊技成績を前記個人情報と対応付けて保持する処理と、前記第2記憶手段に保持された複数の第1遊技成績の中に、第1特典条件を満足する第2遊技成績の存否を判定する処理と、前記第2遊技成績が存在する場合に、該第2遊技成績に対応付けられた個人情報を参照して前記第1特典条件を満足したプレイヤーを特定する処理と、前記第1特定手段により参照された個人情報に対応付けられた識別子を参照し、前記第1特定手段により特定されたプレイヤーが遊技を行なうステーションを特定する処理と、前記第2特定手段により特定されたステーションにおいて行われる遊技の条件を、前記第1特定手段により特定されたプレイヤーにとってより有利となるように変更し、且つ解除条件が満足されるまで該変更された条件を維持する処理とを含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成している。

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際

、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

請求の範囲

1. 遊技機であって、

複数のステーションであって、プレイヤーが遊技を行う各ステーションが固有の識別子と該プレイヤーから個人情報を受領する受付部とを備えたものと、

前記複数のステーションの各々について、前記個人情報を前記識別子と対応付けて保持する第1記憶手段と、

前記複数のステーションの各々について、前記プレイヤーの第1遊技成績を前記個人情報と対応付けて保持する第2記憶手段と、

前記第2記憶手段に保持された複数の第1遊技成績の中に、第1特典条件を満足する第2遊技成績の存否を判定する判定手段と、

前記第2遊技成績が存在する場合に、該第2遊技成績に対応付けられた個人情報を参照して前記第1特典条件を満足したプレイヤーを特定する第1特定手段と、

前記第1特定手段により参照された個人情報に対応付けられた識別子を参照し、前記第1特定手段により特定されたプレイヤーが遊技を行なうステーションを特定する第2特定手段と、

前記第2特定手段により特定されたステーションにおいて行われる遊技の条件を、前記第1特定手段により特定されたプレイヤーにとってより有利となるように変更し、且つ解除条件が満足されるまで該変更された条件を維持する条件設定手段とを具備して成る。

2. クレーム1に記載の遊技機であって、

前記第1特典条件は、複数の階級の各々について設定される。

3. クレーム 2 に記載の遊技機であって、
より高い階級における前記第 1 特典条件は、満足することがより困難とされている。
4. クレーム 1 に記載の遊技機であって、
前記遊技を実行すべく各プレイヤーにより第 1 の量の遊技価値が入力されると共に、該遊技の結果に応じて第 2 の量の該遊技価値が各プレイヤーに対して出力され、
前記第 2 の量の合計の前記第 1 の量の合計に対する割合は、100%以下に収束する。
5. クレーム 4 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の量の一部となる第 3 の量の前記遊技価値を蓄積する蓄積手段と、
前記蓄積手段に蓄積された遊技価値の全てを、第 2 特典条件を満足したプレイヤーに対応付けられたステーションに出力する特典付与手段とを更に具備して成る。
6. クレーム 4 に記載の遊技機であって、
前記遊技は、複数の競争体が競争を行なう競争遊技であり、
前記プレイヤーは前記複数の競争体の少なくとも一つに対して前記第 1 の量の遊技価値を賭し、
前記プレイヤーは前記遊技の結果および配当に応じて前記第 2 の量の遊技価値を取得し、
前記遊技の条件は、少なくとも前記配当を含む。

7. マスター機およびクレーム 1 に記載の遊技機が複数ネットワークを介して互いに接続された遊技システムであって、

前記マスター機は、該複数の遊技機の各々における少なくとも前記個人情報
報を管理する。

8. クレーム 7 に記載の遊技システムであって、

前記複数の遊技機の一つが前記マスター機として機能する。

9. クレーム 7 に記載の遊技システムであって、

前記遊技を実行すべく各プレイヤーにより第 1 の量の遊技価値が入力されると共に、該遊技の結果に応じて第 2 の量の該遊技価値が各プレイヤーに対して出力され、

前記マスター機は、前記複数の遊技機の各々において前記第 2 の量の合計の前記第 1 の量の合計に対する割合が 100%以下に収束するように該第 2 の量を管理する。

図 1

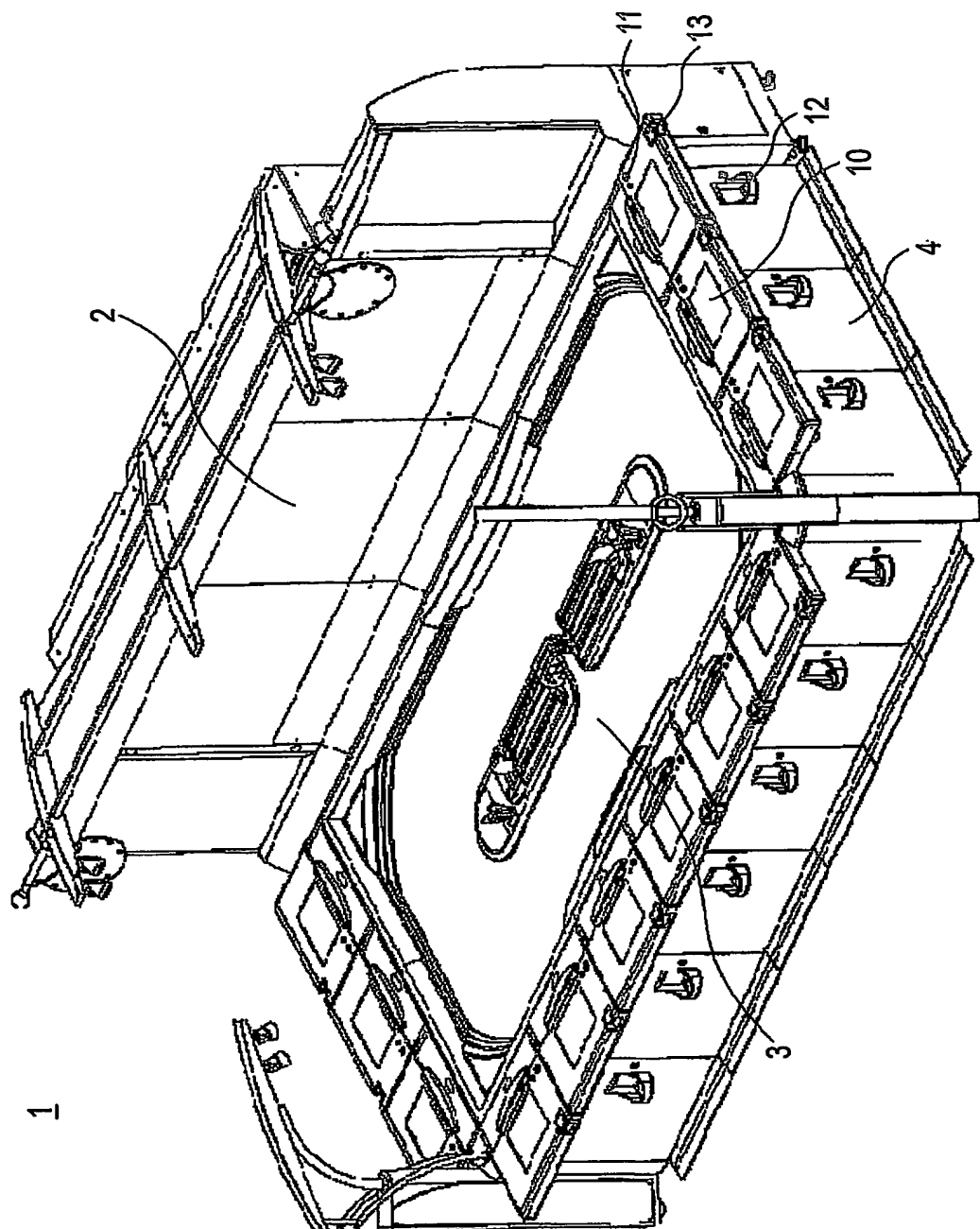


図 2

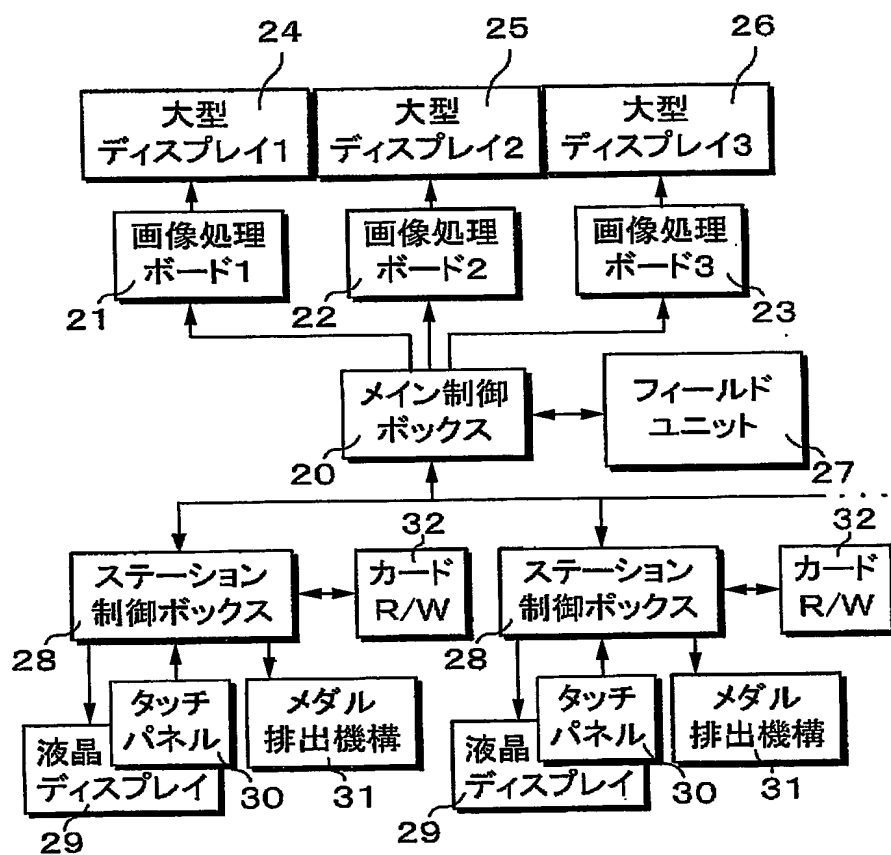


図 3

男性

等級	昇級条件	降級条件	優待遇
15	獲得枚数の積算が500枚を超える毎に昇段。	なし	なし
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7	1レース1,000枚獲得	収支が40%以下	最大ベット+10
6	収支が50%以上		
5	収支が60%以上		
4	収支が70%以上		
3	収支が払い出し率設定-15%以上		
2	収支が払い出し率設定-5%以上		
1	収支が払い出し率設定+5%以上		
		収支が払い出し率設定-25%以上	最大ベット+20
		収支が払い出し率設定以下	最大ベット+50

図 4

女性

等級	昇級条件	降級条件	優待遇
9	獲得枚数の積算が1,000枚を超える毎に昇段。	なし	なし
8			
7	1レース500枚獲得		
6	収支が45%以上	収支が35%以下	最大ベツト+5
5	収支が50%以上		
4	収支が55%以上		
3	収支が払い出し率設定-20%以上	収支が払い出し率設定-30%以下	最大ベツト+10
2	収支が払い出し率設定-10%以上		
1	収支が払い出し率設定+3%以上		

図 5

タイトル	獲得条件	挑戦資格	優待遇
竜王	1レース5,000枚以上獲得	制限なし	オッズ+6%
青竜	1レース3,000枚以上獲得		最大ベツト+50
黒竜	50枚以上のうちが5レース連続	7級以上	オッズ+4%
赤竜	1レース2,000枚以上獲得		最大ベツト+20
白竜	30枚以上のうちが3レース連続	女流7級以上	オッズ+2%

図 6

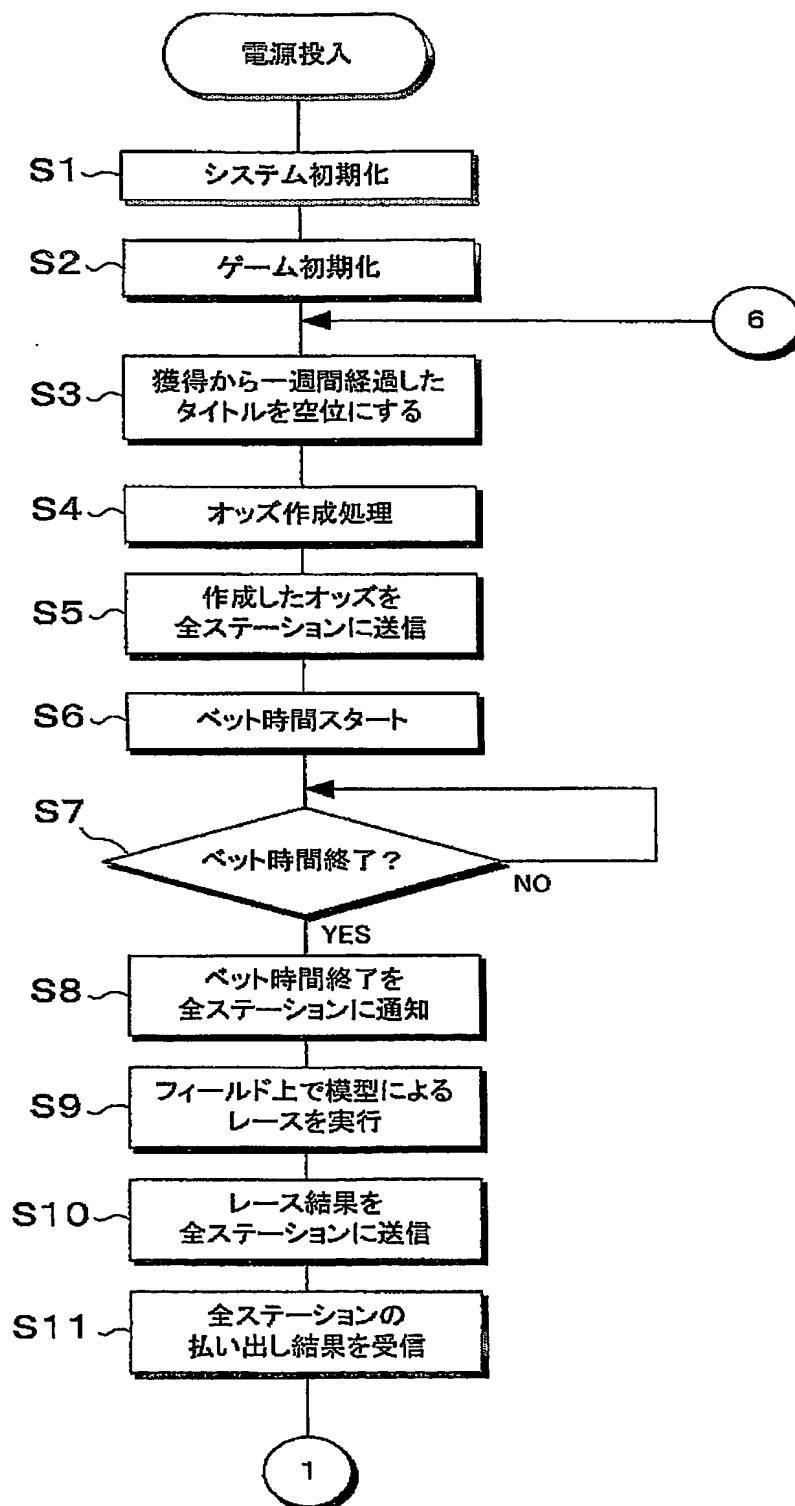
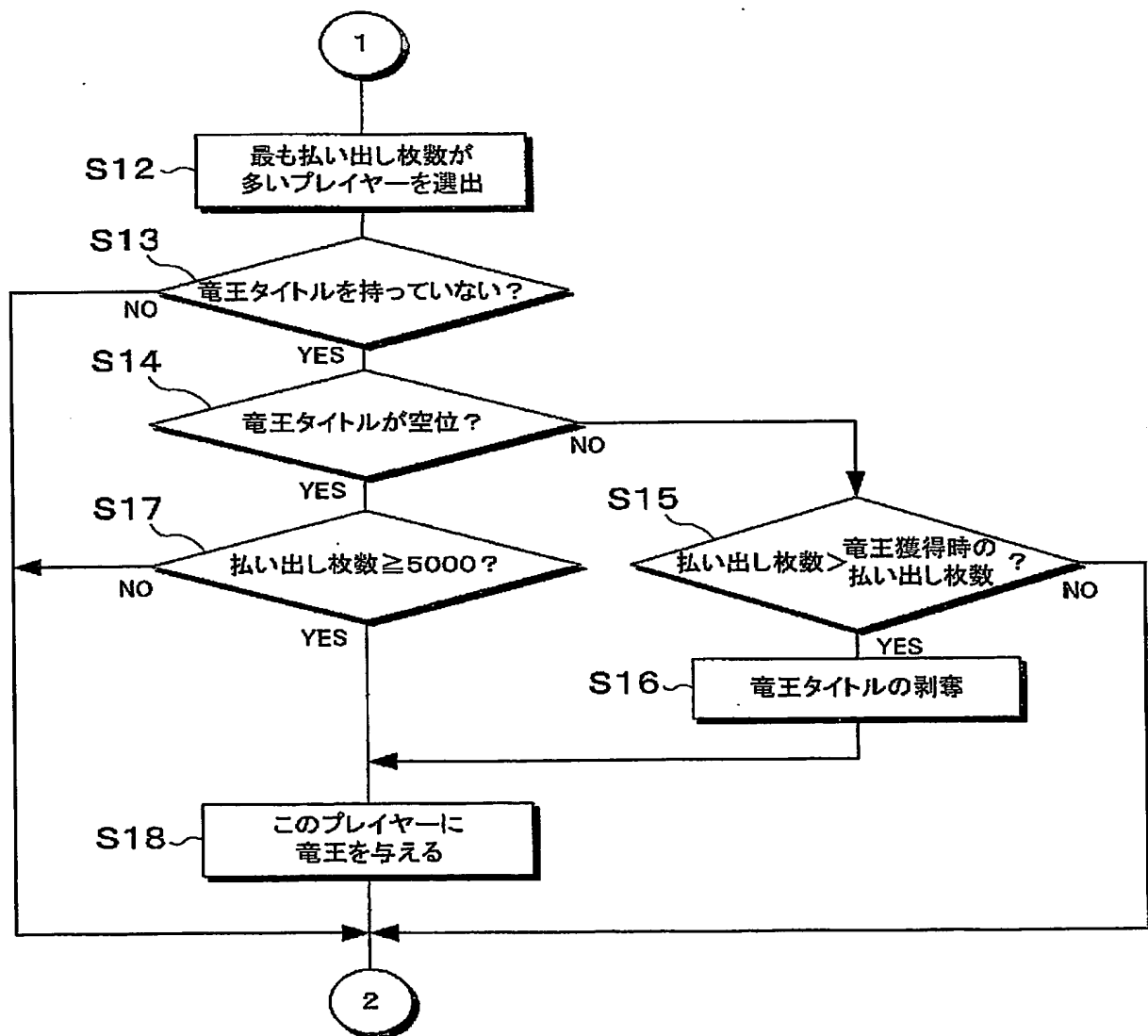
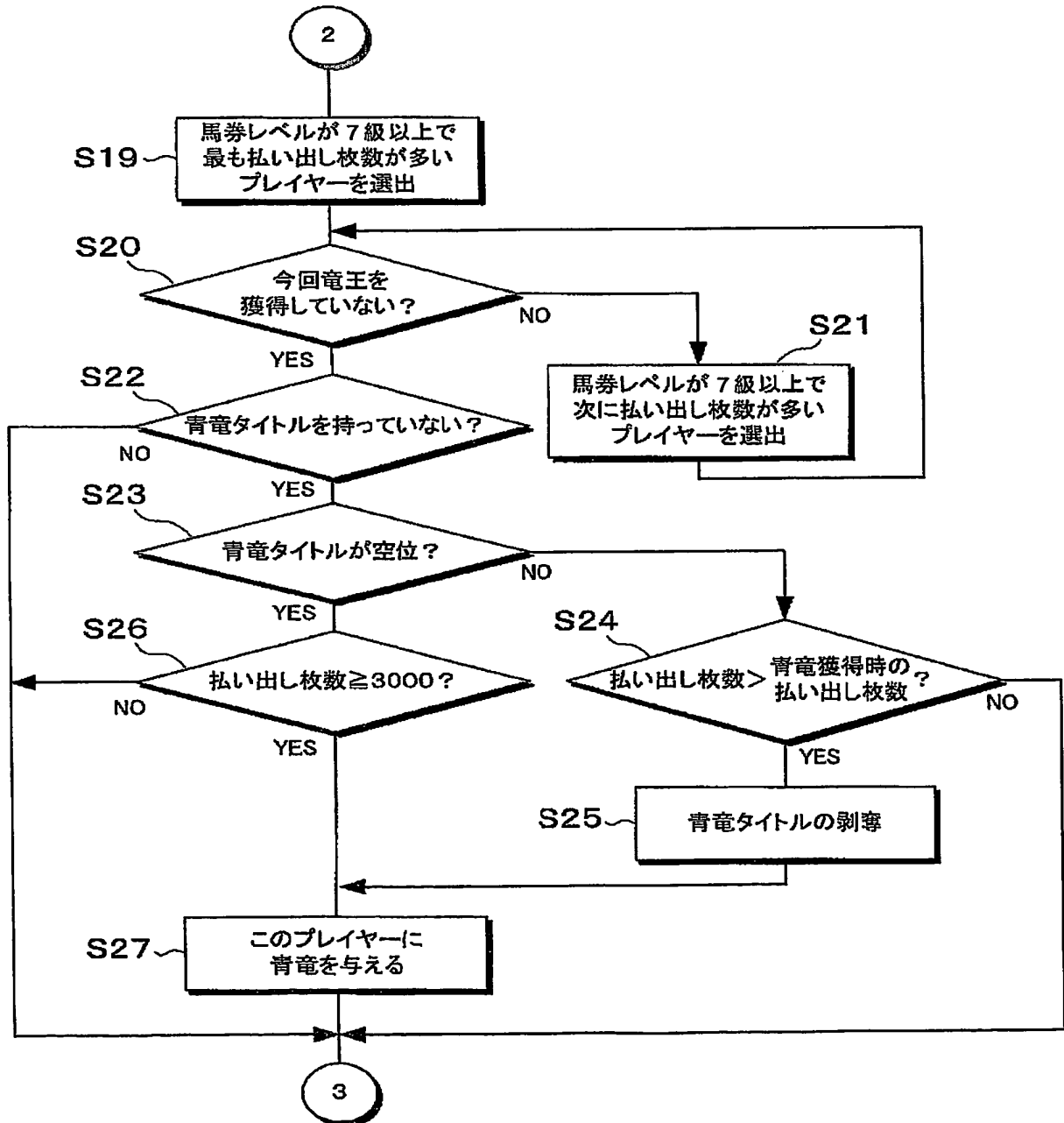


図 7







9

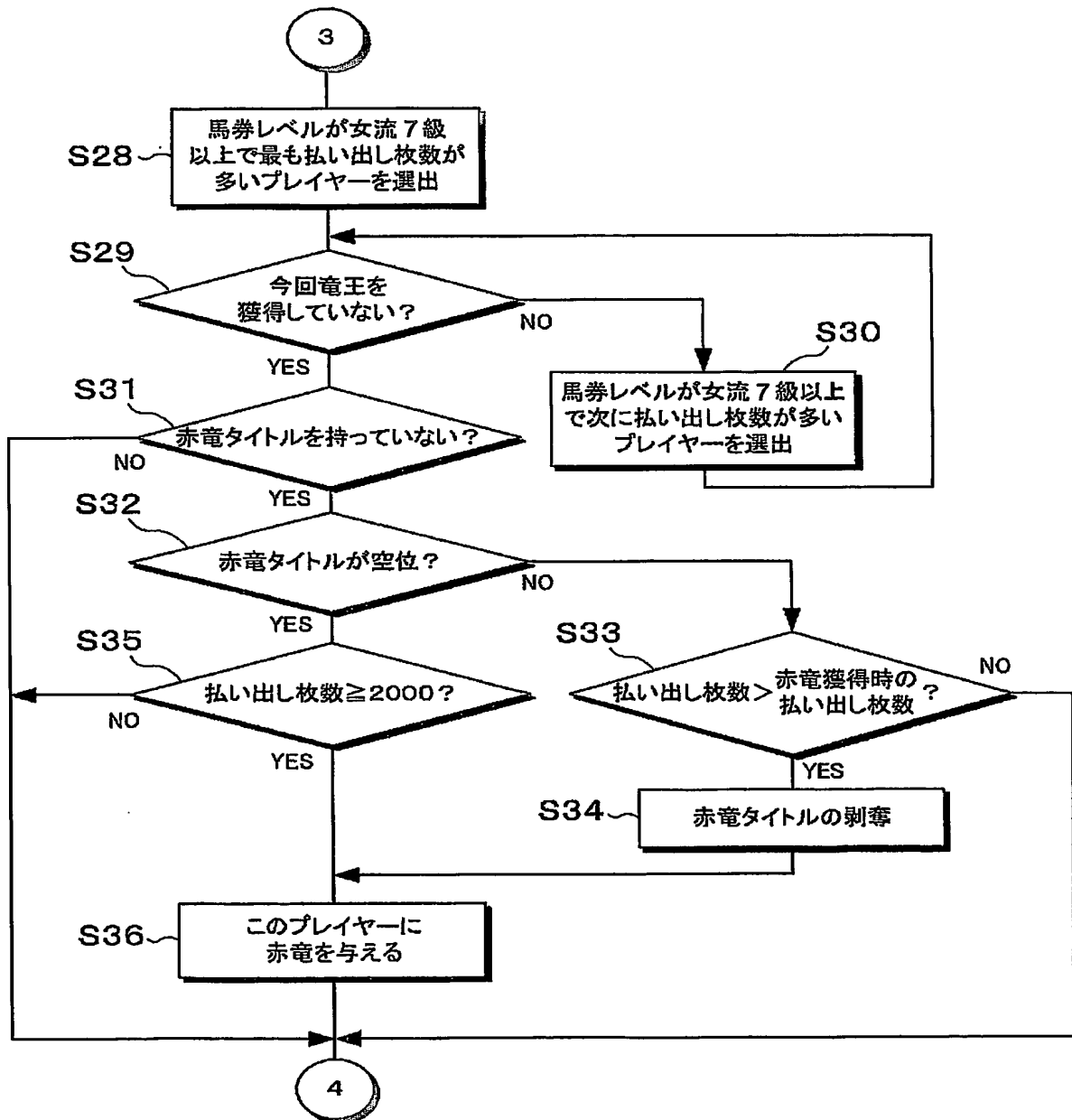


図 10

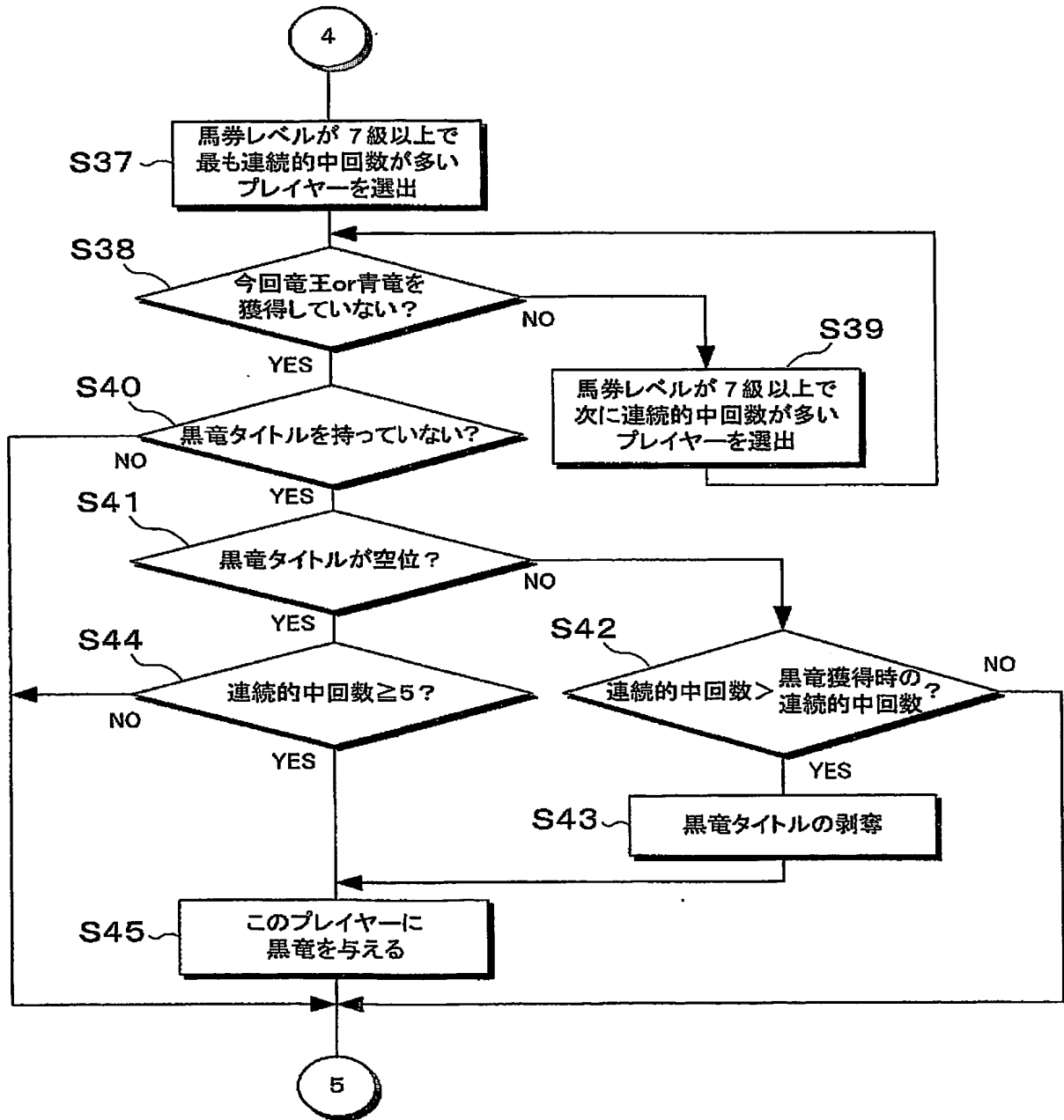


図 11

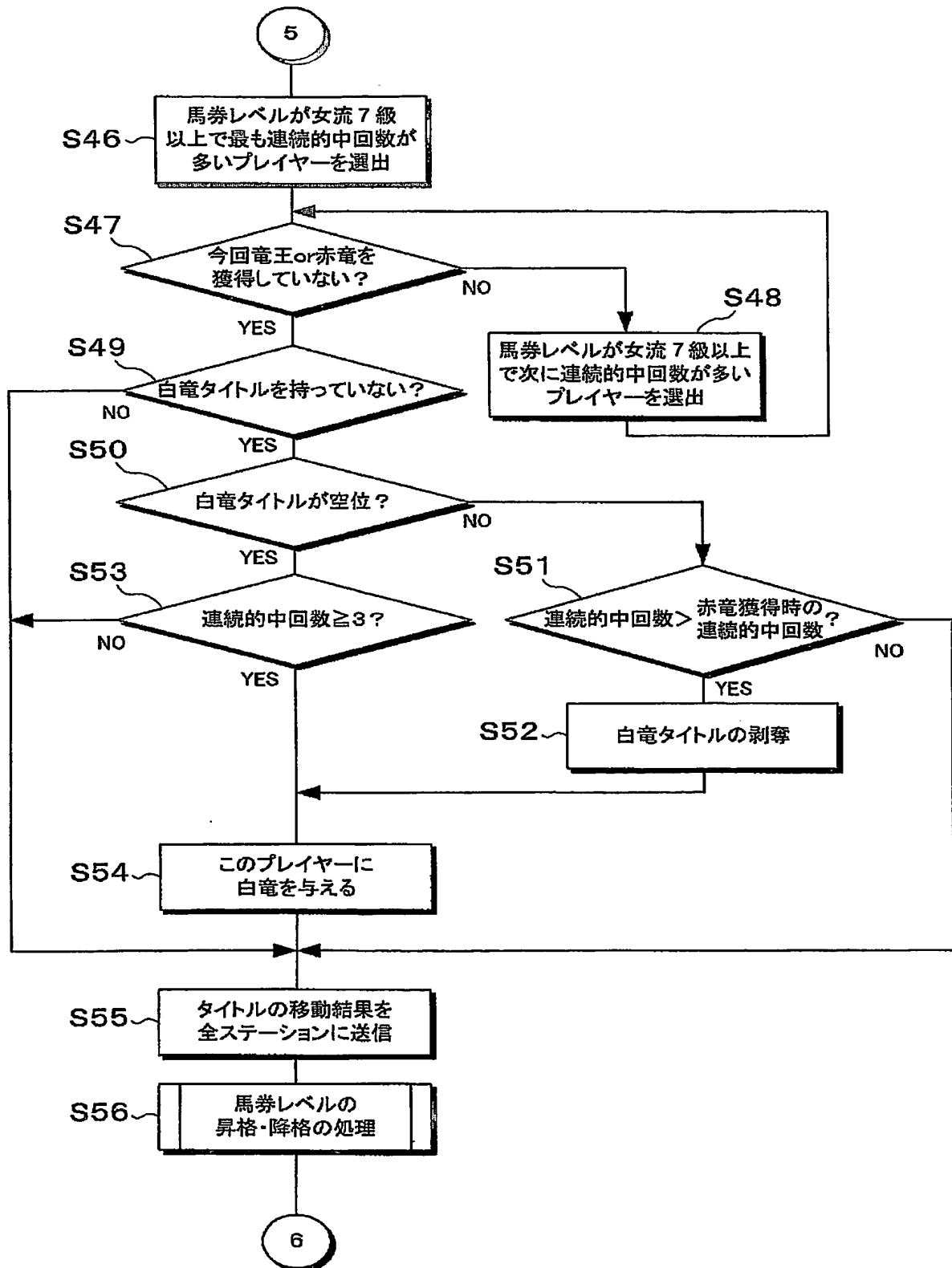


図12

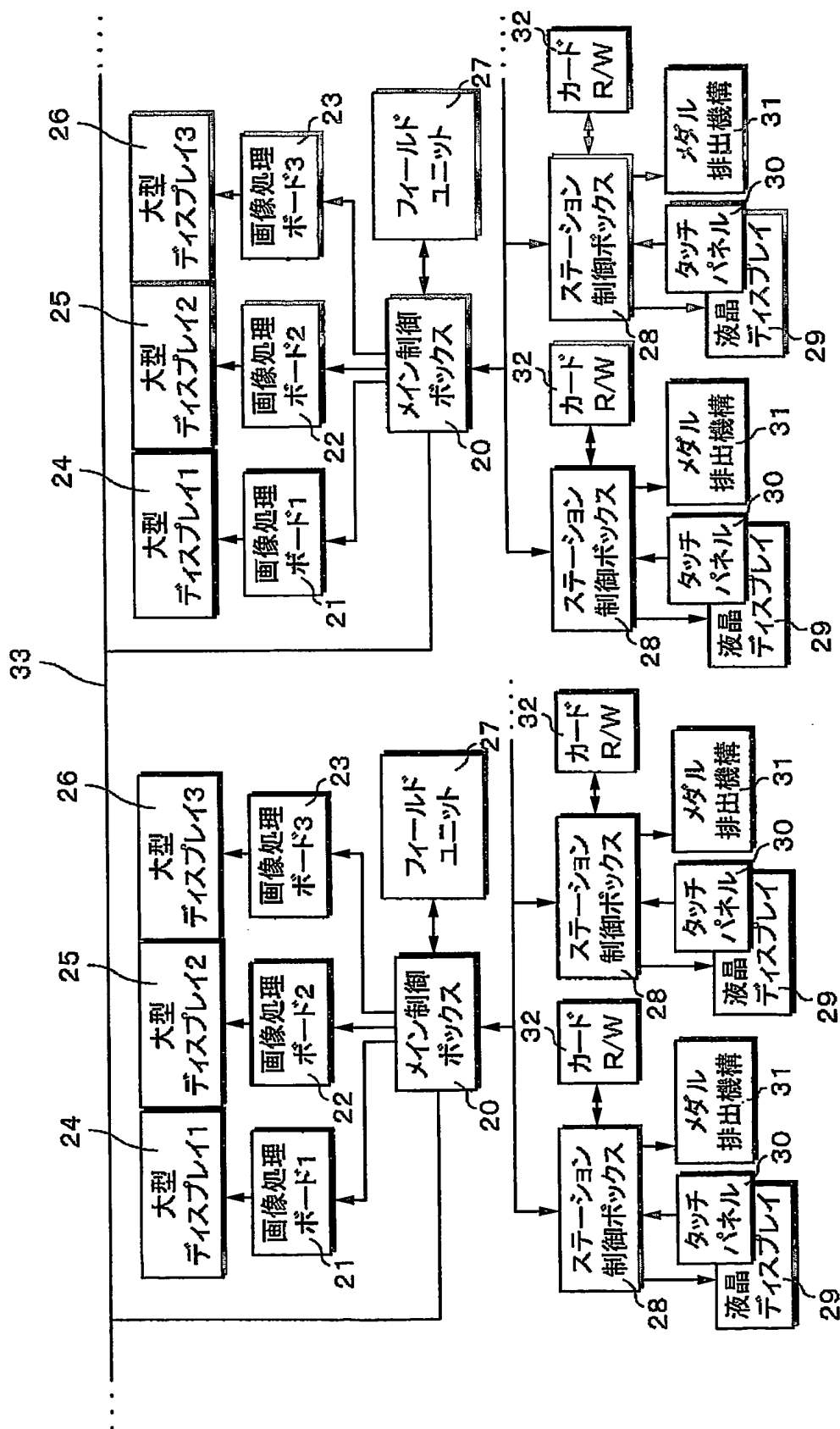


図13

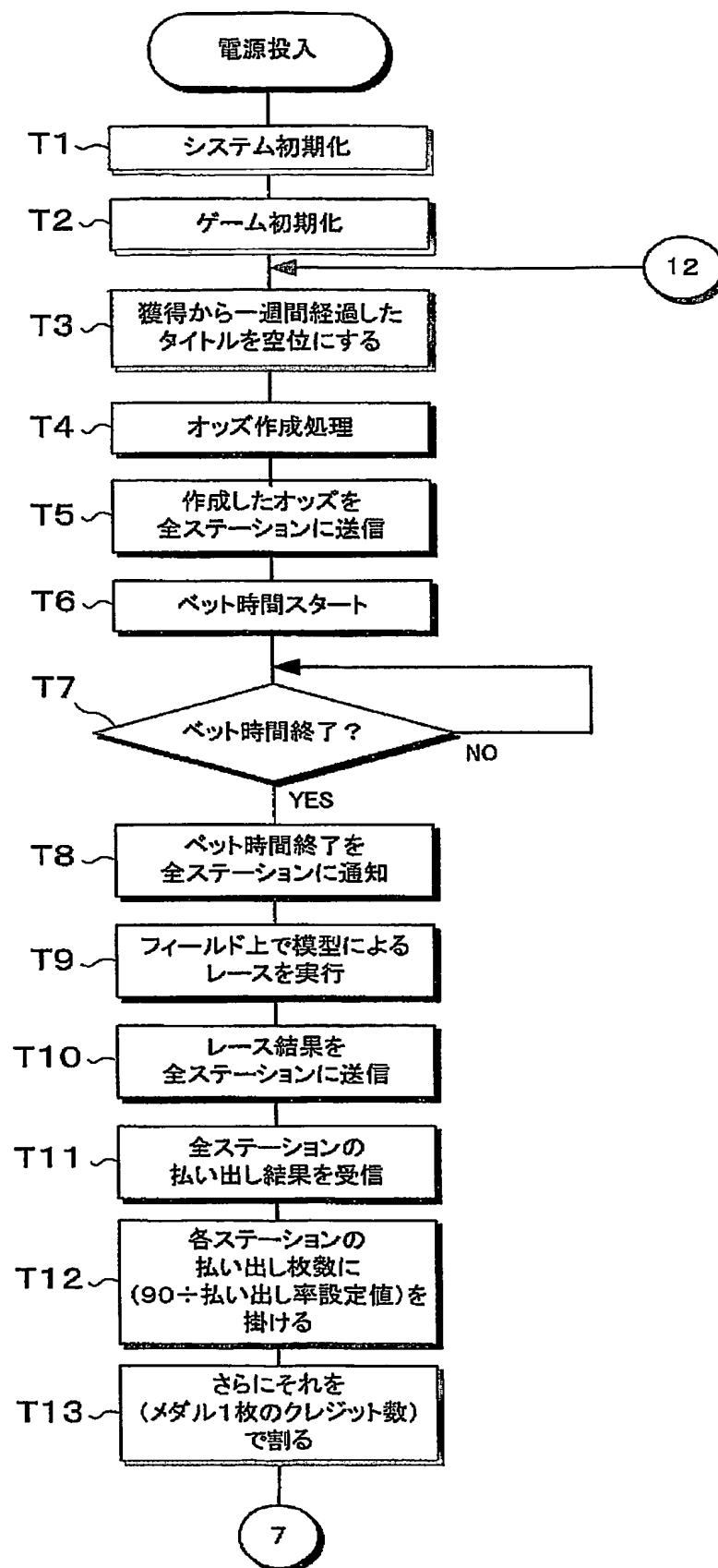


図14

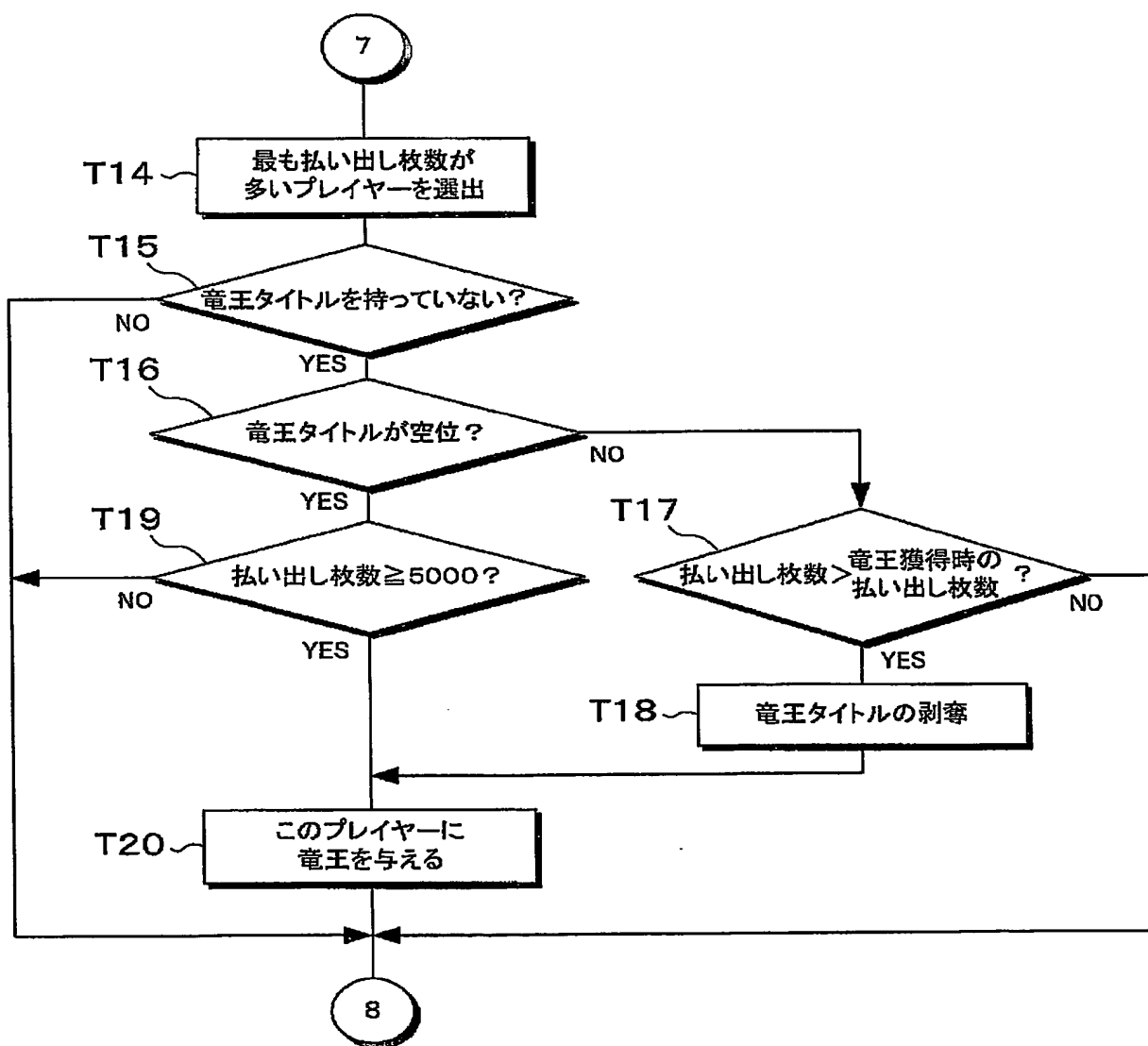


図15

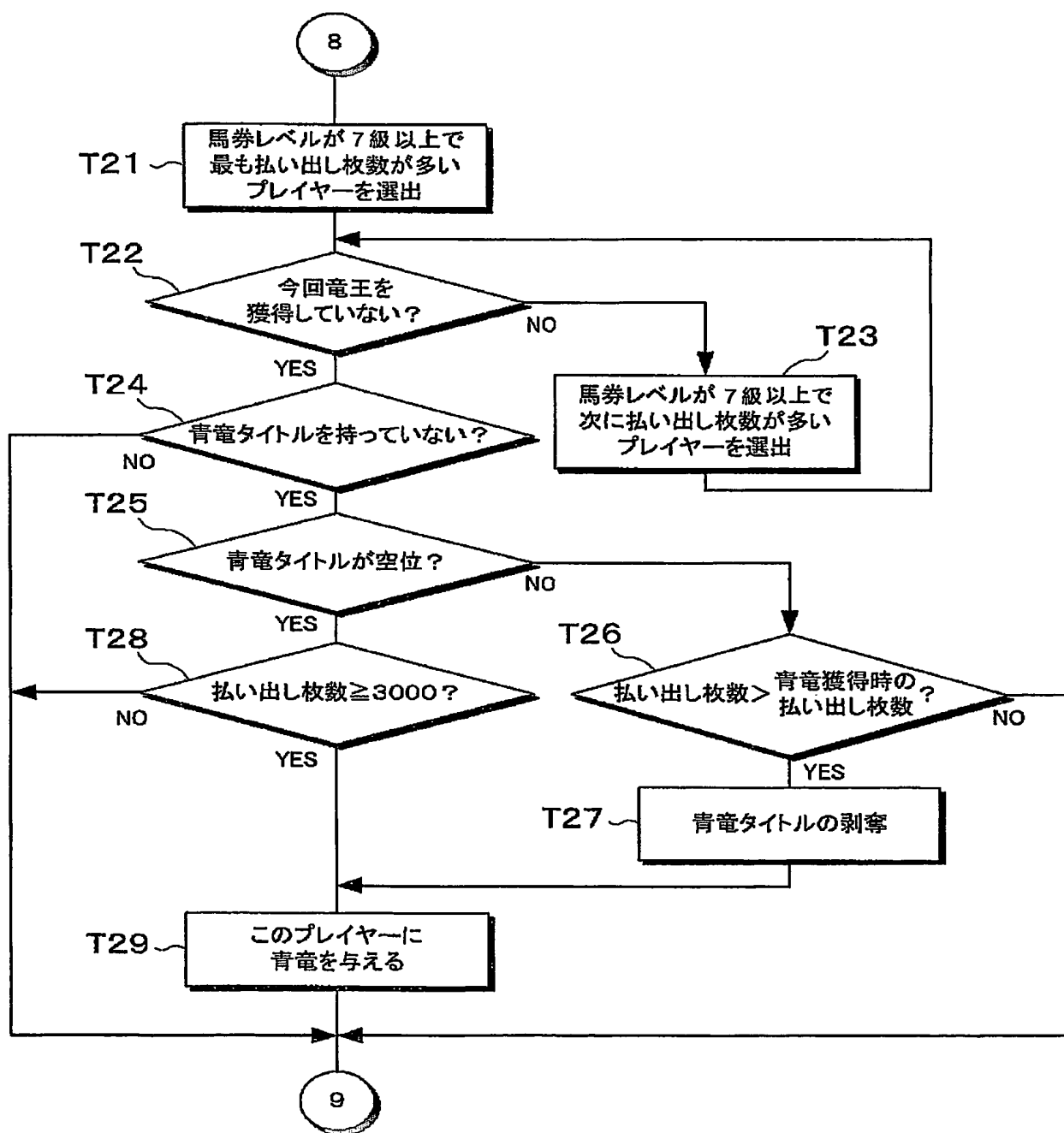


図 16

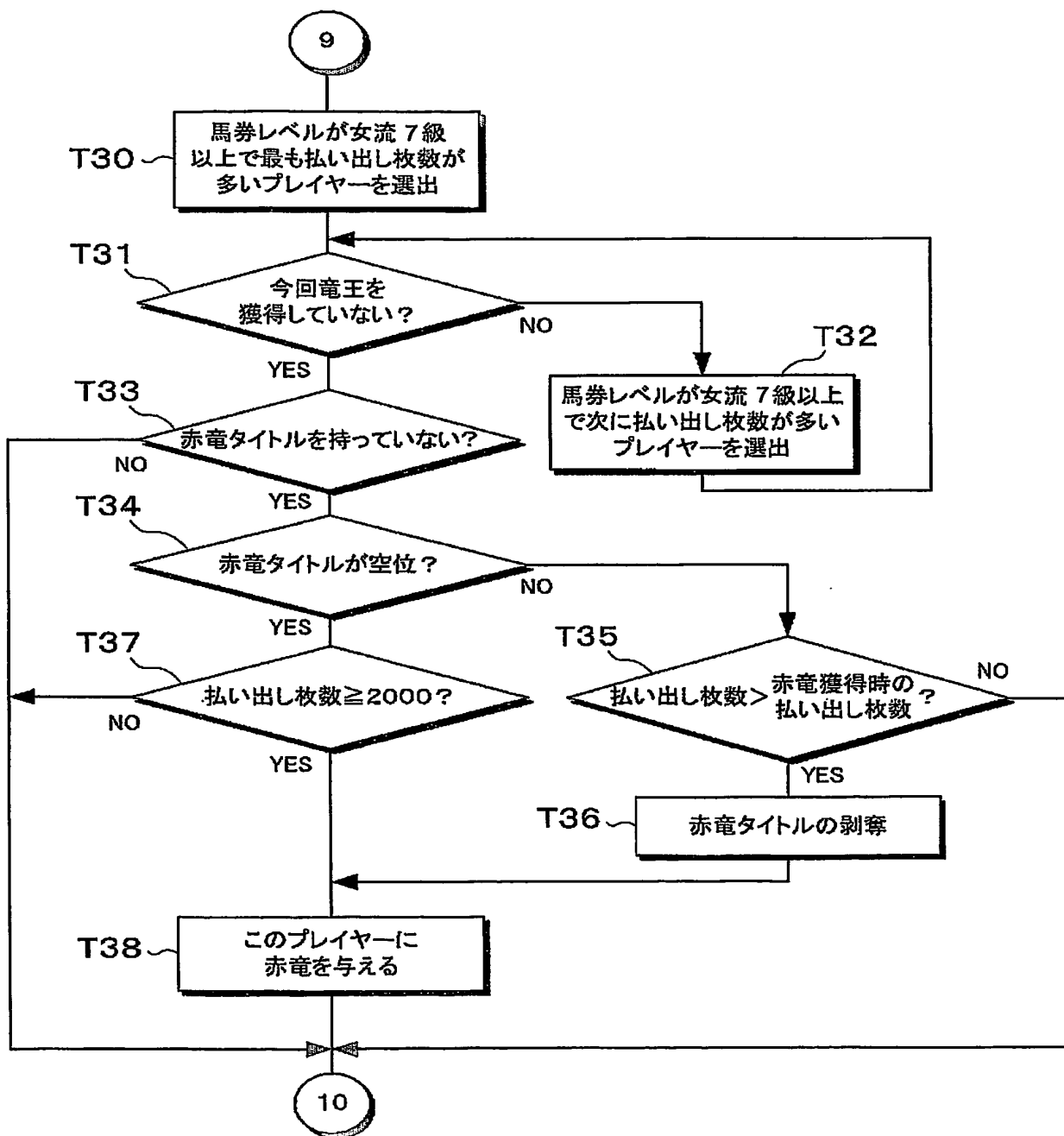


図17

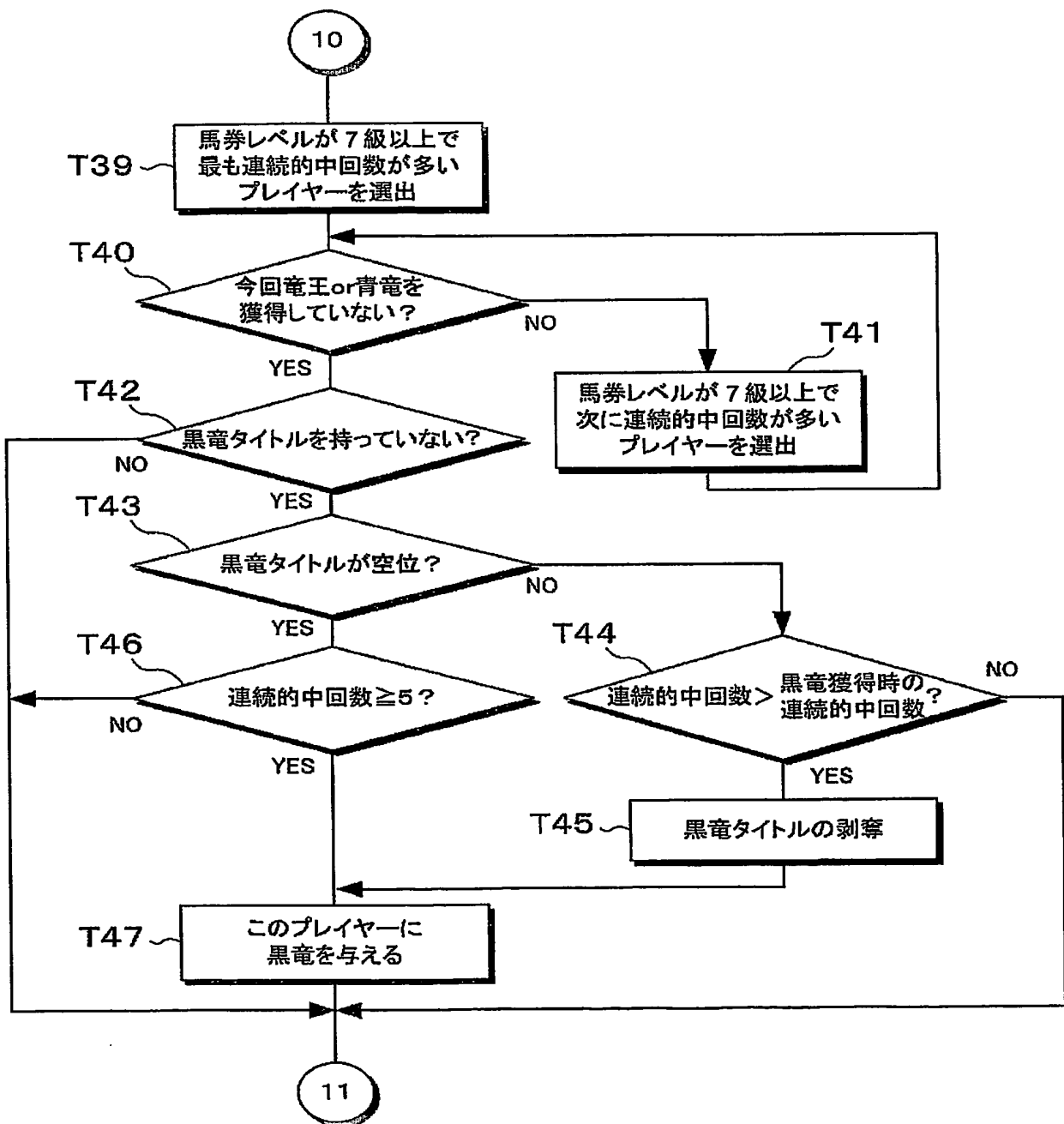
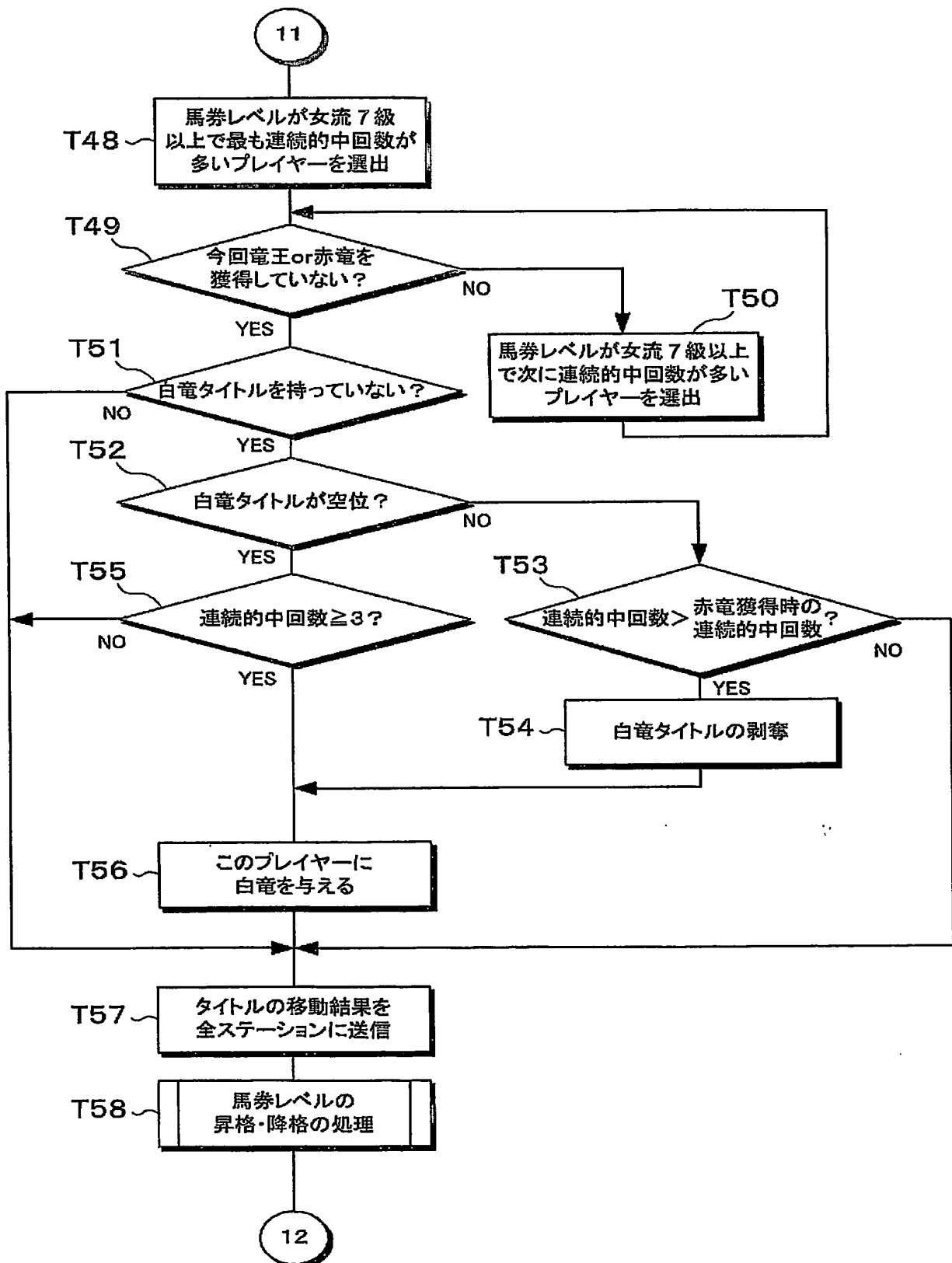


図18



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/003052

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl⁷ A63F9/14, A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
Int.Cl⁷ A63F9/00, A63F9/14, A63F13/00-13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2004
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2004 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2004

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 2003-938 A (Konami Co., Ltd.), 07 January, 2003 (07.01.03), Full text; all drawings (Family: none)	1, 4, 7-9 2-3
X Y	JP 2002-35429 A (Konami Co., Ltd.), 05 February, 2002 (05.02.02), Full text; all drawings & US 2002/010024 A1	1, 4, 7-9 2-3, 5-6
Y	JP 2003-117226 A (Konami Co., Ltd.), 22 April, 2003 (22.04.03), Par. Nos. [0064] to [0069], [0143] (7) & EP 1304667 A2 & US 2003/078102 A1	2-3

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search
04 June, 2004 (04.06.04)

Date of mailing of the international search report
22 June, 2004 (22.06.04)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/003052

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-177630 A (Konami Co., Ltd.), 25 June, 2002 (25.06.02), Full text; all drawings (Family: none)	5-6
A	JP 3366308 B2 (Konami Co., Ltd.), 14 January, 2003 (14.01.03), Full text; all drawings & US 2001/008845 A1 & GB 2365171 A	1-7.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F 9/14, A63F 13/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F 9/00, A63F 9/14, A63F 13/00 - 13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2004年
 日本国登録実用新案公報 1994-2004年
 日本国実用新案登録公報 1996-2004年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X Y	JP 2003-938 A (コナミ株式会社) 2003. 01. 07 全文, 全図 (ファミリーなし)	1, 4, 7-9 2-3
X Y	JP 2002-35429 A (コナミ株式会社) 2002. 02. 05 全文, 全図 & US 2002/010024 A1	1, 4, 7-9 2-3, 5-6
Y	JP 2003-117226 A (コナミ株式会社) 2003. 04. 22 【0064】 ~ 【0069】 段落、【0143】 段落 (7) (ファミリーなし) & EP 1304667 A2 & US 2003/078102 A1	2-3

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

04. 06. 2004

国際調査報告の発送日

22. 6. 2004

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宮本 昭彦

2 T

9 2 2 6

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 2002-177630 A (コナミ株式会社) 2002. 06. 25 全文, 全図 (ファミリーなし)	5-6
A	JP 3366308 B2 (コナミ株式会社) 2003. 01. 14 全文, 全図 & US 2001/008845 A1 & GB 2365171 A	1-7